

“Pengembangan Modul Untuk Meningkatkan Hasil Belajar tentang Penggunaan *Software Editing Audio Digital* dalam Mata Pelajaran Menggabungkan Audio ke Sajian Digital Untuk Siswa Kelas XI Jurusan Multimedia Di SMK Negeri 2 Kediri ”

PENGEMBANGAN MODUL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TENTANG PENGGUNAAN *SOFTWARE EDITING AUDIO DIGITAL* DALAM MATA PELAJARAN MENGGABUNGKAN AUDIO KE SAJIAN DIGITAL UNTUK SISWA KELAS XI JURUSAN MULTIMEDIA DI SMK NEGERI 2 KEDIRI

Ratna Triani Kurniavia

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Ratnatkp@gmail.com

Drs. Soeprajitno, M.Pd

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Setiap program keahlian di SMK Negeri 2 Kediri mempunyai susunan mata pelajaran yang telah disesuaikan dengan perkembangan kurikulum, SMK Negeri 2 Kediri berisi kelompok mata pelajaran normatif, adaptif, dan produktif. Mata pelajaran produktif adalah mata pelajaran kejuruan yang merupakan kemampuan khusus yang diberikan kepada siswa sesuai dengan program keahlian yang dipilihnya. Salah satu mata pelajaran produktif adalah penggabungan audio ke sajian digital. Dari data yang diperoleh, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi tentang teori yang diajarkan dan siswa membutuhkan sebuah pedoman untuk mendalami materi agar dapat mengeksplorasi pengetahuan yang didapatkan dikelas. Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan modul yang layak dan efektif modul tentang penggunaan *software audio digital* dalam mata pelajaran penggabungan audio ke sajian digital untuk siswa kelas XI jurusan multimedia di SMK Negeri 2 Kediri. Hasil penilaian kelayakan modul “Penggunaan *Software Editing Audio Digital*” kepada ahli materi mendapat nilai sebesar 95%, pada ahli media mendapat nilai sebesar 96,67%, pada uji coba perorangan mendapat nilai 92,9%, uji coba kelompok kecil mendapat nilai 92,14 % dan uji coba kelompok besar mendapatkan nilai 95,93 %. Maka hasil analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa modul “Penggunaan *Software Editing Audio Digital*” tergolong baik sekali sehingga layak diproduksi dan digunakan sebagai media pembelajaran. Dilihat dari perhitungan t table dengan taraf signifikan $0.05 \cdot df = 35 - 1 = 34$, kemudian diperoleh t tabel 1,691, jadi t hitung lebih besar dari t tabel yaitu $5,61 > 1,691$ sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Kesimpulannya bahwa pembelajaran menggunakan modul “Penggunaan *Software Editing Audio Digital*” dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran menggabungkan audio ke sajian *digital* siswa kelas XI jurusan Multimedia di SMK Negeri 2 Kediri.

Kata kunci : Pengembangan, Media Modul, Software Editing Audio Digital, Uji Kelayakan, Uji keefektifan.

Abstract

Every specialist program in SMK Negeri 2 Kediri have structure subjects that have been appropriated with the curriculum progress, the curriculum of SMK Negeri 2 Kediri contains normative, adaptive and productive groups of subjects. Productive subjects are vocational special abilities subjects which given to students who choose it. One of the productive subject is changing combine audio to digital subject. From data that already achieved, the students have difficult to understood about lessons theories are taught and students need a guidance to explore the lessons by themself and to explore the knowledge that given in the class. The goal of this curriculum progress is to make a suitable modules and find the effectiveness of the usage of the digital audio software modules in subjects of digital audio combine to digital subjects for XI class students of multimedia major at SMK Negeri 2 Kediri. The value results of the suitability module "Using Digital Audio Editing Software" to subject matter experts got 95% value, to media experts got 96.67% value, In the individual testing got 92.9%, in small test got 92.14% and the large test got 95.93%. the results of analysis data, we can make conclude that the module "Using Digital Audio Editing Software" for XI class of multimedia major at SMK Negeri 2 Kediri is very good at all, so the modules worthily produced and used as a learning lesson. Based on the calculations of t table with a significant level $0.05 \cdot df = 35 - 1 = 34$, then t table is 1.691, so t got is bigger than t table is $5,61 > 1,691$ so there are significant differences between the pre-test and post-test. The conclusion is the learning module using "Using Digital Audio Editing Software" can improve learning goals in subjects incorporating digital audio into digital presentation in XI class of multimedia major students at SMK Negeri 2 Kediri

Keywords: Development, Media Module, Digital Audio Editing Software, Suitability Test, effectiveness Test.

PENDAHULUAN

Ilmu adalah sesuatu yang dapat membuat seseorang untuk lebih mengerti sesuatu hal dengan cara melalui pengajaran, ilmu dapat diperoleh melalui lingkungan sekitar dan didalam sebuah lembaga, dengan adanya globalisasi sangat diperlukan adanya penguasaan terhadap ilmu karena setiap orang akan membentuk persaingan dan dalam persaingan tersebut ilmu digunakan sebagai senjata utama untuk persaingan tersebut.

Setiap program keahlian di SMK Negeri 2 Kediri mempunyai susunan mata pelajaran yang telah disesuaikan dengan perkembangan kurikulum, kurikulum SMK Negeri 2 Kediri berisi kelompok mata pelajaran normatif, adaptif, dan produktif. Mata pelajaran produktif adalah mata pelajaran kejuruan yang merupakan kemampuan khusus yang diberikan kepada siswa sesuai dengan program keahlian yang dipilihnya. Mata pelajaran ini berfungsi membekali peserta didik agar memiliki kompetensi sesuai dengan program keahlian. Salah satu mata pelajaran produktif adalah menggabungkan audio ke sajian digital. Dalam mata pelajaran menggabungkan audio ke sajian multimedia kompetensi dasar yaitu penggunaan *software editing audio digital (presonus studio one)* siswa harus mencapai Siswa memenuhi nilai KKM mata pelajaran 80 dan siswa memahami penggunaan *software editing audio digital* serta siswa dapat memahami tentang *software presonus studio one* dengan praktek menggunakan komputer.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada November 2015 di SMK Negeri 2 Kediri kelas XI jurusan MultiMedia mata pelajaran menggabungkan audio ke sajian multimedia kompetensi dasar yaitu penggunaan *software editing audio digital (presonus studio one)*. Pembelajaran pada mata pelajaran ini masih dilakukan secara konvensional.

Setiap dua minggu sekali pembelajaran dilakukan di laboratorium komputer untuk mempraktikkan materi yang sudah disampaikan. Dalam hal ini siswa mengalami kesulitan saat praktek karena tidak ada buku pegangan yang mampu membantu siswa untuk memahami penggunaan *software editing audio digital (presonus studio one)*. Hal ini memberikan dampak pada nilai yang didapatkan oleh siswa, rata – rata siswa yang mampu melampaui nilai sesuai KKM yaitu 40% terlihat dari nilai ulangan (data terlampir, halaman 103).

Dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran menggabungkan audio ke sajian multimedia menjelaskan bahwa kompetensi dasar penggunaan *software editing audio digital* dengan *presonus studio one* belum ada sumber belajar yang mampu menunjang siswa dalam mempelajari tentang kompetensi dasar tersebut. Padahal untuk kompetensi dasar ini membutuhkan buku penunjang, karena mata pelajaran menggabungkan audio ke sajian digital memiliki jumlah yang tidak sesuai antara jam pelajaran dengan materi, sarana dan prasarana tidak memungkinkan untuk praktek sedangkan materi pada mata pelajaran terdiri dari teori dan praktik.

Untuk menunjang pembelajaran yang efisien dan efektif suatu pembelajaran harus menarik dan sesuai dengan tujuan yang sudah ditentukan. Pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien dibutuhkan strategi sehingga pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang ditentukan. Salah satunya dengan penggunaan media, menurut Sadiman (2010: 7) media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim dan penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Selain itu dalam AECT (1977) dalam Sadiman (2010:6) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi.

Menurut Anderson dalam Bambang Warsita (2008:123) ada beberapa media yang bisa digunakan untuk mengatasi kesulitan belajar, yakni media audio, media cetak, media Audio-cetak, proyeksi audio visual diam, media visual gerak, media Audio-visual gerak, media Mesin belajar (komputer).

Berdasarkan uraian diatas maka perlu adanya pemecahan masalah yaitu pengembangan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran. dan media yang akan dikembangkan sebagai penunjang dalam pembelajaran yaitu media cetak .

Pengembang akan mengembangkan sebuah media cetak berupa modul yang berisi tentang cara menggunakan *editing audio digital menggunakan presonus studio one*, sehingga dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman pada mata pelajaran menggabungkan audio ke sajian digital dengan materi penggunaan *editing audio digital dengan presonus studio one*.

Menurut Smaldino (2011:279) modul adalah sebagai unit pengajaran yang lengkap yang dirancang untuk digunakan oleh siswa atau sekelompok kecil tanpa kehadiran seorang guru. Dalam hal ini, siswa dapat melakukan kegiatan belajar tanpa kehadiran belajar secara langsung. Keterbatasan siswa dalam memahami penggunaan *software editing audio digital* yang terdapat pada *software* tersebut dapat dipecahkan melalui pembelajaran menggunakan modul *software editing audio digital*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa modul ini yang tepat sebagai sarana belajar secara mandiri sesuai karakteristik serta gaya belajar yang berbeda tiap individu serta dapat menghemat waktu, tempat, biaya serta efektif dalam pembelajaran tentang *software editing audio digital*.

Hal ini didasarkan oleh siswa kelas XI Multimedia di SMK Negeri 2 Kediri yang rata – rata siswanya tidak memiliki komputer atau laptop pribadi, itu menjadi alasan utama pemilihan media cetak ini, karena jika harus menggunakan media elektronik maka tidak banyak mendukung berlangsungnya proses belajar siswa .

Oleh karena itu dengan uraian yang telah disebutkan diatas, maka media yang dirasa cocok untuk dikembangkan di SMK Negeri 2 Kediri khususnya di kelas XI Multimedia ini adalah mengembangkan media cetak berupa modul

Berdasarkan latar belakang diatas, pengembang dapat mengangkat judul **“Pengembangan Modul Untuk Meningkatkan Hasil Belajar tentang Penggunaan *Software Editing Audio Digital* dalam Mata Pelajaran Menggabungkan Audio ke Sajian Digital Untuk Siswa Kelas XI Jurusan Multimedia Di SMK Negeri 2 Kediri ”**

KAJIAN PUSTAKA

Menurut Molenda (2008) , Teknologi Pendidikan memiliki definisi studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses teknologi yang sesuai dan sumber daya.”

Dari gambar kawasan Teknologi Pendidikan diatas jelas bahwa tujuan utamanya masih tetap untuk memfasilitasi pembelajaran agar efektif, efisien, dan menarik dan meningkatkan kinerja. Jika Pengembangan modul cetak ini di hubungkan dengan kawasan Teknologi Pendidikan 2008 maka pengembangan ini termasuk dalam domain *creating*. Sub domain *creating* ini termasuk dalam sumber belajar yang akan diciptakan guna untuk memfasilitasi dalam belajar.

Sub domain *creating* ini berhubungan pada sub domain *managing dan using* dengan tujuan *facilitating learning and improving performance*. Yang dimaksud disini adalah dalam penciptaan suatu sumber belajar guna untuk memfasilitasi perlu adanya suatu pengakuan desain produk yang mengacu pada kemampuan pembelajar untuk menggunakan sumber belajar yang baru serta membawa prediksi efektifitas pembelajaran dan kualitas suatu produk.

Pengembangan Pengembangan modul cetak ini dikembangkan dan dibuat sebagai sumber belajar yang digunakan dalam proses belajar yang akan diimplementasikan sebagai fasilitas untuk memudahkan dalam penyampaian materi pada proses belajar mengajar sehingga mampu memberikan sebuah penyelesaian dan mampu meningkatkan hasil belajar.

Lesle J.Briggs dalam Sanjaya (2008:204) menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai *“the physical means of conveying instructional content book, film, videotapes, etc”*. lebih jauh Briggs menyatakan media adalah alat untuk memberi perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar.

Menurut Gagne dalam Arsyad (2014:4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yng mengandung nateri instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Media pembelajaran adalah alat bantu baik yang berfungsi sebagai perantara anatara pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pelajaran agar pembelajaran lebih efektif dan efisien (Musfiqon,2012:28).

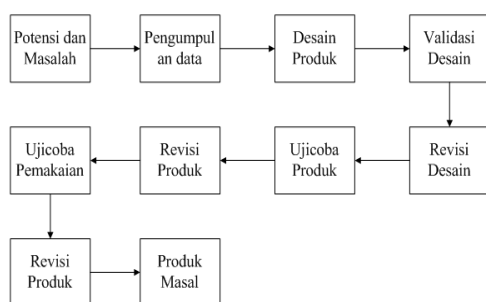
Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk penyampaian pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan dalam keperluan untuk proses pembelajaran.

Menurut Smaldino(2011:279) Modul merupakan unit pengajaran ang lengkap yang dirancang untuk digunakan oleh pembelajar atau sekelompok kecil tanpa kehadiran seorang guru). Sedangkan menurut Smaldino (2011:279) modul adalah sebagai unit pengajaran yang lengkap yang dirancang untuk digunakan oleh pembelajar atau sekelompok kecil tanpa kehadiran seorang guru. Modul adalah alat ukur yang lengkap, merupakan unit yang dapat berfungsi secara mandiri, terpisah, tetapi juga dapat berfungsi sebagai kesatuan dari seluruh unit lainnya.

METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Dalam pengembangan media ini, akan menggunakan model *Research and development* Borg and Gall dalam Sugiyono(2013). Pengembangan *Research and Development* (R&D) digunakan sebagai dasar acuan dalam pengembangan modul cetak. Model pengembangan ini dipilih karena setiap pelaksanaan dalam perencanaan sebuah produk yang akan diproduksi lebih terkontrol, karena melalui beberapa uji coba dan revisi demi kelayakan dan kesempurnaan produk yang akan dikembangkan dengan demikian produk yang akan digunakan bisa lebih berkualitas. Langkah – langkah model pengembangan *Research and development* (R&D) sebagai berikut :



Gambar 3.1
Langkah-langkah Pengembangan R&D
Borg and Gall (dalam Sugiyono 2013:409)

Model pengembangan *Research and development* (R&D) ini bisa dimodifikasi dari sepuluh tahap menjadi beberapa tahapan model pengembangan, karena disesuaikan dengan keperluan pengembangan yang akan dilaksanakan dalam penelitian. Pengembangan ini tidak dilaksanakan sampai ke tahap sepuluh karena pada tahapan kesepuluh merupakan pengembangan dalam skala yang luas yang mana pada hasil akhirnya akan diproduksi secara massal. Sehingga pada pengembangan ini akan dilakukan dengandelapan tahapan proses pengembangan karena pengembangan ini hanya dalam skala kecil yang dibuat untuk sekolah menengah kejuruan tertentu dan sebagai tugas pra sarjana pendidikan S1.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan menggunakan model *Research and Development* (R &D) Borg and Gall dalam Sugiyono (2013) sebagai berikut :

1. Potensi dan Masalah

Untuk mengembangkan sebuah produk pengembang harus mengetahui kebutuhan sasaran dan siapa sasarannya. Karena setiap

individu memiliki karakteristik yang berbeda, sehingga masalah yang dihadapi pun berbeda. Dalam mengidentifikasi potensi dan masalah yang muncul pada siswa SMK Negeri 2 Kediri Kelas XI Multimedia penelitian dicari melalui kegiatan observasi secara langsung di SMK Negeri 2 Kediri dan wawancara langsung dengan guru mata pelajaran.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data ini merupakan langkah untuk mencari dan menemukan kelemahan – kelemahan terhadap metode tersebut. Dan pada tahap ini peneliti juga melakukan penelitian kepada sekolah dan juga mencari referensi mutakhir yang terkait dengan metode mengajar disekolah dan dalam pengumpulan data ini bertujuan untuk menentukan desain produk yang akan dikembangkan dengan cara wawancara yang dilakukan terhadap guru mata pelajaran dan siswa. Maka pengumpulan data dilakukan oleh pengembang sehingga menghasilkan keputusan untuk melakukan penelitian pengembangan media modul cetak dalam upaya mengatasi masalah pembelajaran di jurusan Multimedia kelas XI SMK Negeri 2 Kediri.

3. Desain Produk

Dalam pengembangan ini desain produk yang dihasilkan pada tahap ini berupa cover, modul software editing audio digital penggunaan studio presonus studio one, materi software editing audio digital penggunaan studio presonus studio one, contoh soal, latihan soal-soal pada setiap bab dan soal ujian akhir.

4. Validasi Desain

Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang akan dirancang sebelumnya. Setiap pakar akan diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya diketahui kelemahan dan kekuatannya.

5. Revisi Desain

Setelah desain produk dan divalidasi melalui diskusi dengan ahli media dan ahli materi , maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain

6. Uji Coba Produk

Seperti yang telah dikemukakan diatas, desain produk tidak bisa langsung diuji coba tetapi dulu tetapi harus dibuat terlebih dahulu media. Dalam melakukan uji coba produk dilakukan dengan cara uji perorangan, uji coba

kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Hasil dari uji coba produk ini bisa digunakan sebagai perbaikan akhir produk modul tersebut sebelum digunakan dalam pembelajaran dikelas.

7. Revisi Produk

Pengujian produk pada sampel yang terbatas tersebut menunjukkan bahwa media yang baru ternyata lebih baik media yang sebelumnya. Perbedaan yang signifikan kelas yang lebih luas dimana sampel tersebut diambil. Untuk itu maka desain media perlu direvisi agar media lebih layak dan efektif untuk digunakan di pembelajaran. Setelah direvisi maka produk media cetak modul yang dikembangkan

8. Produksi

Pada tahap terakhir ini, media yang telah melalui tahap – tahap yang telah diterangkan sebelumnya, akan dianalisis apakah media tersebut mampu mempengaruhi hasil belajar siswa secara signifikan atau tidak. Dan hasil akhir dari penelitian pengembangan ini adalah produk media pembelajaran.

C. Metode Pengumpulan data

1. Wawancara

Pengembang menggunakan wawancara terstruktur, dengan menggunakan pedoman instrument. Wawancara dilakukan kepada ahli media dan ahli materi dalam wawancara pengembang akan mengumpulkan data dengan wawancara terstruktur untuk mendapatkan validasi modul cetak untuk kelayakan media.

2. Angket

Angket diberikan kepada siswa untuk menguji kelayakan media modul cetak tentang penggunaan software digital untuk editing audio. Angket berisikan serangkaian pertanyaan dan pernyataan yang harus dijawab oleh responden sesuai dengan pendapatnya. Pada penelitian ini pengembang menggunakan jenis angket tertutup, yaitu jenis angket yang sudah disertakan pula dengan jawaban sehingga responden tinggal memilih jawaban yang telah tersedia

3. Tes

Tes digunakan untuk mengetahui efektifitas pencapaian tujuan pembelajaran atau penguasaan materi dalam media yang dikembangkan oleh peneliti dengan cara pemberian *pre-test* dan *post-test*

D. Teknik Analisis Data

. Agar dapat mengetahui seberapa jauh kelayakan dan keefektifan media dapat diterima dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, untuk menganalisis data yaitu :

1. Teknik Analisis Wawancara

Analisis data ini dilakukan untuk menganalisis data yang bersifat kualitatif dari masukan, tanggapan serta saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi yang akan digunakan untuk merevisi produk media yang dikembangkan.

2. Teknik Analisis Angket

Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan rumus persentase untuk mendeskripsikan data kuantitatif, yaitu

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

F = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = banyaknya jumlah individu

P = Angka persentase

(Sudijono, 2006 : 43)

3. Teknik Analisis Hasil Tes

Data tes diambil untuk membandingkan data antara pre-test dan post-test dan mengetahui adanya perubahan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media modul tes akan dilakukan analisis menggunakan rumus

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}\right)}}$$

Keterangan :

Md : Nilai Rata – Rata (Mean) dari perbedaan post-test dan pre - test

$\sum x^2 d$: Jumlah Kuadrat Deviasi

N : Banyaknya Subyek

(Arikunto, 2006:86)

ANALISIS DATA

1. Validasi

Tahap ini bertujuan untuk mendapatkan hasil analisis dan pertimbangan logis dari para ahli, selanjutnya dilakukan penyempurnaan produk berdasarkan daftar masukan tersebut. Kegiatan validasi melakukan evaluasi oleh para Ahli ini menggunakan reviewer ahli materi, dan reviewer ahli media.

Penilaian modul penggunaan *editing audio digital* ini berdasarkan uji ahli materi dengan subjek 2 ahli materi mendapat nilai sebesar 95%. Berdasarkan kriteria menurut Arikunto (2013:281).Maka modul penggunaan software editing audio digital tergolong **Baik Sekali**.

Penilaian modul penggunaan *editing audio digital* ini berdasarkan uji ahli materi dengan subjek 2 ahli media mendapat nilai sebesar 96,67%. Berdasarkan kriteria menurut Arikunto (2013:281) Maka modul penggunaan software editing audio digital tergolong **Baik Sekali**.

2. Uji coba produk

a. Uji coba perorangan

Penilaian modul penggunaan software editing audio berdasarkan uji kelompok kecil mendapat nilai sebesar 92,9 %. Berdasarkan kriteria menurut Arikunto (2013:281) Maka modul penggunaan software editing audio digital tergolong **Baik Sekali**.

b. Uji coba kelompok kecil

Penilaian modul penggunaan software editing audio berdasarkan uji kelompok kecil mendapat nilai sebesar 92,14%. Berdasarkan kriteria menurut Arikunto (2013:281) Maka modul penggunaan software editing audio digital tergolong **Baik Sekali**.

c. Uji coba kelompok besar

Penilaian modul penggunaan software editing audio berdasarkan uji kelompok besar mendapat nilai sebesar 95,93%. Berdasarkan kriteria menurut Arikunto (2013:281) Maka modul penggunaan software editing audio digital tergolong **Baik Sekali**.

3. Analisis Data tes

Analisis data tes diperoleh dari tes yang dilakukan oleh 35 siswa kelas XI MM di SMK Negeri 2 Kediri dengan memberikan soal evaluasi berupa pre-test dan post-test. Nama siswa yang mengikuti pre-test dan post-test perhitungan hasil tes yaitu :

$$Md = \frac{\sum d}{N} = \frac{1150}{35} = 32,86$$

$$\sum x^2 d = \sum d^2 - \left(\frac{\sum d}{N} \right)^2$$

$$= 41954 - (32,86)^2$$

$$= 41954 - 1079,78$$

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} = \frac{32,86}{\sqrt{\frac{(40874,22)}{1190}}} = \frac{32,86}{\sqrt{\frac{(40874,22)}{35(35-1)}}}$$

$$= \frac{32,86}{\sqrt{34,35}} = \frac{32,86}{5,86}$$

$$= 5,61$$

Berdasarkan perhitungan tersebut jika dilihat dari tabel t taraf signifikan 0.05.db = 35 -1 = 34, kemudian diperoleh t tabel 1,691. Jadi t hitung lebih besar dari t tabel yaitu 5,61 > 1,691 sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post test.

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan modul “Penggunaan *Software Editing Audio Digital*” untuk kelas XI jurusan Multimedia di SMK Negeri 2 Kediri diperoleh simpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan modul tentang “Penggunaan *Software Editing Audio Digital*” untuk siswa kelas XI jurusan Multimedia di SMK Negeri 2 Kediri dalam mata pelajaran menggabungkan audio ke sajian digital telah berhasil dilaksanakan berdasarkan model pengembangan *Research and Development* (R & D) Borg and Gall dalam Sugiyono (2013). Proses pengembangan dilakukan dengan modifikasi karena disesuaikan dengan keperluan pengembangan yang akan dilaksanakan dalam penelitian. Sehingga pada pengembangan ini akan dilakukan dengan delapan tahapan proses pengembangan karena pengembangan ini hanya dalam skala kecil yang dibuat untuk sekolah menengah kejuruan tertentu dan sebagai tugas pra sarjana pendidikan S1.
2. Hasil penilaian kelayakan modul “Penggunaan *Software Editing Audio Digital*” kepada ahli materi I dan ahli materi II mendapat nilai sebesar 95%. Pada ahli media I dan ahli media II mendapat nilai sebesar 96,67%.. Pada uji coba perorangan mendapat nilai 92,9%, uji coba kelompok kecil mendapat nilai 92,14 % dan uji coba kelompok besar mendapatkan nilai 95,93 %. Berdasarkan kriteria menurut Arikunto (2013:281) Maka hasil analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa modul “Penggunaan *Software Editing Audio Digital*” untuk kelas XI jurusan Multimedia di SMK Negeri 2 Kediri

tergolong baik sekali sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran.

3. Penggunaan modul “Penggunaan *Software Editing Audio Digital*” dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan hasil belajar pada kelas XI jurusan Multimedia di SMK Negeri 2 Kediri pada mata pelajaran menggabungkan audio ke sajian digital. Hal ini berdasarkan perhitungan dilihat dari t tabel dengan taraf signifikan 0.05. $db = 35 - 1 = 34$, kemudian diperoleh t tabel 1,691. Jadi t hitung lebih besar dari t tabel yaitu $5,61 > 1,691$ sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test (siswa tanpa menggunakan modul “Penggunaan *Software Editing Audio Digital*”) dan post test (siswa menggunakan modul “Penggunaan *Software Editing Audio Digital*”). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan modul “Penggunaan *Software Editing Audio Digital*” dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran menggabungkan audio ke sajian digital siswa kelas XI jurusan Multimedia di SMK Negeri 2 Kediri.

B. Saran

1. Pengembangan produk
Untuk pengembangan produk berupa modul “Penggunaan *Software Editing Audio Digital*” sebaiknya dengan menambah tutorial yang dikemas lebih menarik sehingga lebih mudah dipahami dan mudah digunakan.
2. Desiminasi (penyebaran)
Pengembangan modul “Penggunaan *Software Editing Audio Digital*” hanya ditujukan pada mata pelajaran menggabungkan audio ke dalam sajian digital untuk kelas XI jurusan Multimedia di SMK negeri 2 Kediri. Penelitian ini belum sampai ke langkah desiminasi atau penyebaran, maka apabila modul “Penggunaan *Software Editing Audio Digital*” digunakan pada sekolah lain maka harus terlebih dahulu beberapa karakteristik mulai dari karakteristik pembelajaran, pembelajaran siswa, tujuan pembelajaran, kondisi lingkungan dan lain sebagainya.
3. Pemanfaatan
Dalam pemanfaatan modul “Penggunaan *Software Editing Audio Digital*” yang dikembangkan dapat memberikan kepercayaan kepada siswa untuk belajar mandiri dan modul “Penggunaan *Software Editing Audio Digital*” dapat menjadi buku penunjang sebagai sumber belajar didalam kelas sehingga siswa dapat dengan mudah belajar tentang mata pelajaran menggabungkan audio ke dalam sajian digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto,Suharsimi.2013.*Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta;Rineka Cipta.
- Arikunto,Suharsimi.2013.*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta;Rineka Cipta.
- Arsyad,Azhar.2014.*Media Pembelajaran*. Jakarta; Raja Grafindo Persada .
- Daryanto.2013.*Menyusun Modul*.Yogyakarta: Gavamedia
- Djamarah,Syaiful&Aswan,Zain.2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: RinekaCipta
- Hamalik,Oemar.2012.*Proses Belajar Mengajar*.Jakarta:Bumi Aksara.
- Hergenhahn.B.R&Olsson,H.Mathew.2012.*Theories of Learning (Teori Belajar)*. Jakarta:Kencana
- Kurniawan,Deni.2011.*Teknologi Pembelajaran*.Bandung:Pustaka Cendekia Utama
- Molenda.2008.*Definisi dan Termonologi dari Assosiation for Educational Communications and Technology(AECT)*.Edisi Terjemahan
- Musfiquon.2012 .*Pengembangan Media & Sumber pembelajaran*.Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Mustaji &Lamijan.2010.*Panduan seminar bidang teknologi pendidikan*.Surabaya: Unesa University press.
- Mustaji.2008.*Pembelajaran Mandiri*.Surabaya:Unesa FIP
- Sudijono,Anas.2014.*Pengantar Statistik Pendidikan*. .Jakarta:Rajawalipress
- Sudjana,Nana & Ahmad Rivai.2010.*Media Pengajaran*;Bandung. Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana,Nana.2011.*Penilaian hasil Proses belajar mengajar*.Bandung.Rosdakarya
- Nasution.2006.*Berbagai Pendapatatan Dalam Proses Belajar Dan Mengajar*.Jakarta.Bumi Aksara
- Pramudita,Roro Rahayuning.2015. *Pegembangan media modul tentang analisis jenis – jenis kamera dan alat bantu fotografi pada mata pelajaran komposisi foto digital kelas XI MM di SMK negeri 10 Surabaya*.Skripsi yang Tidak Dipublikasikan.
- Rusman.2012. *Model –Model Pembelajaran*.Jakarta:Rajawalipress
- Rusman.2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*.Jakarta:Rajawalipress
- Sadiman,Arif S.Dkk.2011.*Media Pendidikan: Pengertian, pengembangan; dan pemanfaatannya*; Seri Pustaka Teknologi Pendidikan no.4. Jakarta; Raja Grafindo Persada .
- Sanjaya,Wina.2008.*Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Bandung:Prenada Media
- Seel, Barbara B & Richey, Rita. 1994. *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: unit Percetakan UNJ.
- Smaldino. Sharon.E.Dkk.2011..*Instructional technology & media for learning*; Jakarta .Kencana prenada media group.

- Sugiyono.2013.*Metode Penelitian pendidikan*. Bandung;Alfabeta.
- Supatman,atwi.1997.*Desain Instruksional*.Jakarta:RinekaCipta
- Suprihartiningrum,Jamil.2014.*StrategiPembelajara,Teori&Aplikasi*.Yogyakarta:Ar-ruzz Media
- Utomo,Tjipto. 1992. *Peningkatan Dan Pengembangan Pendidikan*. Jakarta. Gramedia Pustaka Utama.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran:Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta :Rineka cipta.
- Wijaya,Cece ddk. 1988. *Upaya Pembaharuan dalam Pendidikan dan Pengajaran*.Bandung.Remadja Karya.



UNESA
Universitas Negeri Surabaya